

Kalajoen
Hiekkasärkkien
Meriluonto-
keskusessa
syksy
2009

**Meriluontoaiheisen
pelin suunnittelu:
ASiantuntijoiden
Ideariihi**
• Meriluontokeskuksen
asiantuntija
• BG, GE, KE, MA
opettaja
• opettajatutkija

Kalajoella
9.lk oppilaat
helmikuu
2010

**Pelin suunnittelu:
Oppilaiden
Ideariihi**
Millainen on
hauska peli?

TEORIA
Oppimisen
leikillisuus ja
yhteisöllinen
oppiminen

Opetussuunnitelmat

**PELIN KEHITTÄMISEN
HAASTE:**
Millainen peli tukee
leikillistä luonnontieteiden
oppimista?

**OPPIMISPELIN
KEHITTÄMINEN**
tutkija

**TEORIAN KEHITTÄMISEN
HAASTE:**
Miten yhteisöllistä oppimista
voidaan toteuttaa
paikkatietoon perustuvassa
oppimispelissä?

**TEORIAN
KEHITTÄMINEN**
tutkija

Miten tulokset
suhteutuvat
aiempiin
tuloksiin?

**PELIN
TESTAUS**
oppilaat

Kalajoen
Hiekkasärkillä
huhti- toukokuu 2010
1. ideariiheen
oppilaat
2. lukiolaiset
3. leirikoulu-
laiset



Oliko peli
hauska?
Oppilaiden ryhmä
haastattelu

Miten peliä
voisi kehittää?
Ryhmähaastattelut:
1. opettajat
2. oppilaat

Oppivatko oppilaat?
Ryhmätesti
ennen ja jälkeen
pelin

Miten peliä
voisi kehittää?
Oppilaiden
vastaukset pelissä

PALAUTE
oppilaat
ja opettajat

2-3 DBR -kierrosta

Tutkimustulosten
luotettavuus ja
yleistettävyyys

Kesä
2010?

**KEHITETTY
Ja testattu
OPPIMISPELI
JA -TEORIA**

**Paikallisten ja laajempien
VAIKUTUSTEN ARVIOINTI:**
Kehitetyn pelin käyttö
Meriluontokeskuksen
leirikoululaisilla
ja tutkimuksen tulosten
hyödyntäminen kouluissa

**TULOSTEN
RAPORTOINTI:**
Pro gradu
-tutkielma

Syksy
2010?